

## Utilitários

# O SISTEMA IFS DE FACTURAÇÃO E GESTÃO DE «STOCKS»

**S**ABE-SE que o acolhimento que o PCW8256 teve surpreendeu a própria Amstrad — não se esperava que ela obtivesse um tal sucesso nas pequenas empresas e que os produtores de «software» profissional se apressassem a adaptar a ele programas consagrados, e por vezes em versões muito superiores às correntes em computadores muito mais dispendiosos.

Depressa se verificou a conveniência de expandir o PCW8256, embora ele fosse já o microcomputador de 8 bits com maior capacidade. E assim nasceu o PCW8512. Mas um problema surgiu: embora a nova máquina, com o seu disco de memória de 368 Kb e dois leitores de disquetes de 346+706 Kb autênticos, e uma rapidez de cálculo superior às de muitos «PC», tenha imensas possibilidades, os produtores de programas especiais não as têm aproveitado devidamente — configuram em regra os programas para o PCW8256 para disporem do maior número possível de clientes.

Não é esse o caso do programa integrado de facturação e de «stocks» agora apresentado pela I.F.S. — Informática, Formação e Serviços, Lda., uma nova empresa, dirigida pelo dr. Cerejeiro de Figueiredo, que foi um elemento fundamental na introdução dos Amstrad no nosso País. O programa, concebido para uma eficiência máxima, destina-se ao PCW8512 e só pode ser usado no PCW8256 se este dispuser de extensão de memória. Pode também ser usado em conjunto com outro ou outros computadores na rede Amstrad, incluindo o disco rígido Amstore de 20 megabytes. É uma das suas características mais interessantes é a flexibilidade: ao contrário do que acontece com a grande maioria dos programas nacionais

e estrangeiros, o utilizador não tem necessidade de adaptar os seus serviços ao sistema — pode fazer precisamente o inverso: adaptar o programa à sua orgânica. O que é muito mais fácil do que se poderia supor.

### Um programa prático

O programa da I.F.S. é constituído por dois módulos que podem ser adquiridos e usados separadamente ou em conjunto.

O módulo da facturação tem duas partes — o ficheiro de clientes, com possibilidades de inserção, alteração, eliminação e listagens, e o sistema de facturação propriamente dito, com inserção de movimentos, consulta dos movimentos introduzidos e emissão da factura. Se o módulo de «stocks» estiver presente, faz igualmente — e de uma maneira automática, a actualização das respectivas quantidades e dos valores facturados no ficheiro de artigos. O ficheiro é particularmente completo, com o nome, morada, localidade, código postal, localidade a que se refere o código postal, número de contribuinte, número de telefone e telex, além de elementos permanentes como o código do cliente.

O módulo de «stocks», para além do funcionamento integrado com o de facturação, permite a inserção de parâmetros respei-

tantes à empresa, o tratamento de ficheiro de artigos, incluindo os procedimentos necessários para várias situações de apuramento de valores dos artigos definidos, e a movimentação, com os procedimentos divididos em entradas e saídas e respectivas listagens e consultas.

A introdução do IVA está prevista, bem assim como a realização de inventários e balancetes e fechos mensais. Os movimentos diferenciam as saídas para clientes e para consumo interno (e os respectivos preços, com in-

serção do preço médio, por defeito, no segundo caso) e ainda as saídas por devolução e por transferência.

O módulo de facturação tem uma extensão de 153 Kb, enquanto o de «stocks» ocupa 249 Kb, divididos pelas duas faces do respectivo disco, o que dá uma ideia da sua capacidade realmente profissional. Naturalmente, os discos são inseridos na «drive» A, uma vez que o programa, como se disse, foi concebido para aceitar como configuração mínima o

Parametros		GESTAO STOCKS	
NOME EMPRESA:	_____	*** UN. MOVIMENTOS ***	
N.CONTRIB.:	_____ SUJ. A IVA: _____	1.	_____ 11.
MASCARA:	_____	2.	_____ 12.
		3.	_____ 13.
		4.	_____ 14.
		5.	_____ 15.
		6.	_____ 16.
		7.	_____ 17.
		8.	_____ 18.
		9.	_____ 19.
		10.	_____ 20.
		*** INSTALACAO ***	
		STOCKS	FACT
		ARTIGOS	FCLI
		MOVIMS	
Funcao: - (C)onsulta			

Uma ficha de parâmetros no sistema IFS de facturação e «stocks»

PCW8256 com a memória aumentada para 512 Kb. A utilização é extremamente simples: embora baseado no CPM, dispensa a inserção dos respectivos discos — os módulos arrancam automaticamente quando inseridos no leitor de disquetes. As instruções — em português, naturalmente, vão surgindo no «écran» e o utilizador apenas tem de as seguir. Os manuais são sucintos, mas completos e

de muito fácil utilização. A impressão gera que nos ficou foi a de que se trata de um programa excelente, feito por profissionais para profissionais, com um sentido eminentemente prático, buscando a máxima eficiência com um mínimo de complicações e tornando assim a sua utilização possível ao pessoal experimentado nas funções tratadas, sem obrigar a qualquer especialização em informática.

«A CAPITAL»/GUIA TV — XIII

## Micronotícias

### POR CÁ...

#### Cursos sobre a utilização do Amstrad PCW

Acabadas as férias, a Melo Informática reabriu os seus cursos sobre a utilização dos Amstrad PCW 8256 e 8512 e do respectivo «software». As aulas realizam-se às 2.<sup>as</sup>, 4.<sup>as</sup> e 6.<sup>as</sup> e têm uma duração de 10 horas.

#### O sistema de discos Timex FDD faz sucesso nos EUA

O sistema de discos Timex FDD está a ser comercializado nos Estados Unidos pela Zebra Systems, para aplicação no TC 2068. Aquela empresa está a converter «software» para ser usada nos FDD e comercializou também um sistema operativo para 64 colunas e um novo manual. Uma aplicação que está a ter muito sucesso é a do uso como terminal para os programas transmitidos pela linhas telefónicas, como «The Source» e «Compuserve».

### ...E POR LÁ

#### A Commodore começa a recuperar

Pela primeira vez em 21 meses, a Commodore anunciou lucros. Não muito grandes — 1,2 milhões de dólares em vendas de 206,8 milhões, para o trimestre que terminou a 30 de Junho — mas animadores, se se tiver presente que em igual período do ano passado aquela companhia perdeu nada menos de 124 milhões (!) e que o resultado ora obtido não foi um acidente, mas sim a consequência de novos conceitos de gestão, através da redução dos «stock»... e do despedimento de 1500 pessoas, num total de 5000

#### Atari ST — a produção de vídeo através do computador


Produzir imagens animadas em «videotape» através do computador é um sonho para muito boa gente. Em teoria, com os «micros» japoneses da Norma MSX2 isso é possível — mas na prática pode exigir mais de mil contos de periféricos. Diferente é o método usado pelo «Film Director», um programa que complementa o «Art Director», preparado para o Atari ST e agora apresentado pela Mirrorsoft. O conjunto custa cerca de 110 libras — e o mais curioso é que quem o produziu foi uma firma húngara, a Andromeda.

#### Sharp — impressora de jacto... a cores

Normalmente, as impressoras a cores ou usam pequenas canetas, semelhantes às esferográficas, ou obrigam à mudança de impressão. A Sharp JX-720, agora comercializada na Europa (mas supomos que ainda não em Portugal), usa jactos de tinta e imprime uma imagem de 1024x1024 pontos em menos de 2 minutos e meio. Tem uma interface Centronics que lhe permite funcionar praticamente com qualquer computador e nomeadamente com os IBM PC (e compatíveis) e com os Apple.

# TIMEX

## SISTEMA CP/M



**TIMEX FDD 3000**

- Sistema operativo CP/ (da Digital Research)
- Duas unidades de leitura Floppy
- 64 K de RAM

**TIMEX TERMINAL**

- Teclado Profissional 57 teclas
- Teclado numérico de 12 teclas

**TIMEX PRINTER 2080**

- Papel A-4 ou banda continua
- 80 caracteres por linha (137 modo condensado)
- Tipos de letra (bold, elite, pica itálico, dupla largura, condensado, alta qualidade)

**MONITOR**

- 80 colunas
- 520 pontos por linha

Mais que um processador de texto, base de dados ou folha de cálculo,...

Um computador multilinguagem, basic, pascal, assembler...

**SOFTWARE CP/M**

- Flexiwrite (processador texto)
- Flexifile (base de dados)
- Flexicalc (folha de cálculo)
- Pascal 80 (linguagem)
- Devpac 80 (assembler)
- C++ (linguagem)
- Aplicações em contabilidade, stocks...

80 colunas

520 pontos por linha

Mais que um processador de texto, base de dados ou folha de cálculo,...

Um computador multilinguagem, basic, pascal, assembler...

SOFTWARE CP/M

Flexiwrite (processador texto)

Flexifile (base de dados)

Flexicalc (folha de cálculo)

Pascal 80 (linguagem)

Devpac 80 (assembler)

C++ (linguagem)

Aplicações em contabilidade, stocks...

# VIDEOJOGOS

Por LUÍS MAIO

**TÍTULO:** Hijack  
**MÁQUINA:** Spectrum

O terrorismo é um dos grandes flagelos do mundo moderno e seria de esperar que, mais tarde ou mais cedo, servisse de tema a jogos de computador, para além de alguns programas já editados, geralmente de acção, em que é necessário localizar e neutralizar bombas. Agora, no entanto, a tarefa é diferente: com **Hijack**, simula-se uma situação em que um grupo terrorista assaltou um veículo, exigindo resgate, e cabe-nos a nós decidir o curso de acção, ou acções, a seguir, de forma a resolver a situação.

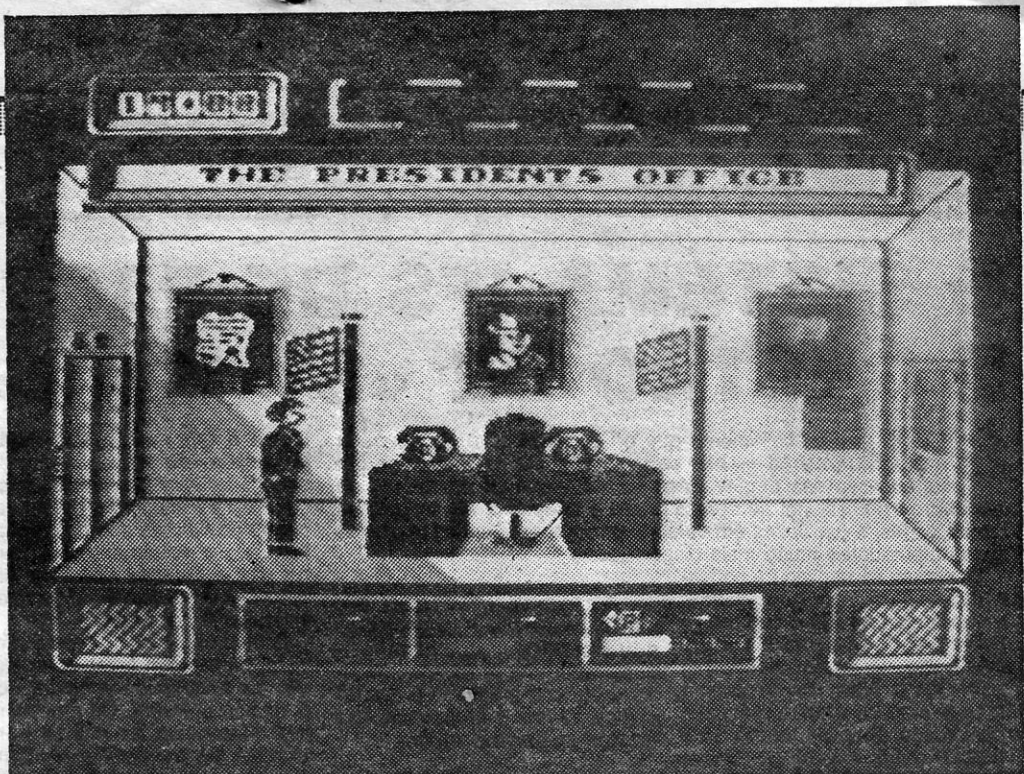
O jogo coloca-nos à frente da recém-criada Divisão de Pirataria (**Hijack Division**), já perante uma situação de crise, e é preciso não perder muito tempo, porque o prazo dado pelos piratas é curto e, a menos que o presidente seja convencido a pedir uma extensão, e os terroristas a aceitem, arriscamo-nos a ficar a meio caminho da solução e ganhar uma transferência para qualquer sítio menos agradável. Claro que não podemos fazer tudo sozinhos e, como na generalidade dos jogos de aventura e acção, uma série de personagens pode ajudar-nos no nosso objectivo — ou sabotar os nossos esforços, se não tratarmos com elas devidamente.

Para começar, talvez seja útil desenvolver o jogo sem grandes preocupações de o levar a bom termo, apenas com a finalidade de nos familiarizarmos com os locais de acção e com o que nelas se encontra, bem como com as restantes personagens. O edifício em que nos deslocamos tem cinco pisos, ligados por elevadores, e tentar estabelecer um mapa é um bom princípio, que ajudará bastante quando tentarmos resolver a situação a sério. Em cada piso há diversos gabinetes, bem identificados, e no topo situa-se o gabinete do presidente, com duas portas, uma das quais, à direita, dá acesso ao telhado, onde se encontra o helicóptero que nos levará ao local do acto terrorista. Simplesmente, esta porta abre-se só com um código, que o próprio presidente fornecerá, se nos considerarmos prontos para acompanhar a acção de perto.

As personagens são representadas por ícones na parte supe-

rior do «écran» e, quando queremos ordenar ou pedir algo a qualquer delas, usa-se um cursor. Se uma ou mais personagens se encontra na mesma sala que nós, o seu «retrato» aparece iluminado naquela galeria e, nessa situação, é mais fácil estabelecer o contacto directo. Sucede, no entanto, que os seus graus de lealdade em relação ao chefe da **Hijack Division** são bastante variáveis (podem até reduzir-se durante o jogo) e é bom ir sa-

cia, este fornece-nos informações sobre os terroristas, no prazo que pedirmos (três, oito ou 12 minutos, e tanto mais completos consoante o tempo que levar). Os **Assessores Militar e Político** são importantes e podemos ordenar-lhes que vão ao local do assalto ou ajudem os seus assistentes (mais duas personagens, que fazem a maior parte do seu trabalho) e neste campo é preciso ter um pouco de cuidado, porque cada um deles procurará, como soe dizer-se, «puxar a brasa à sua sardinha». Consoante o caso, temos hipótese de os mandar enviar tropas para o local do assalto, para assustar os terroristas e, eventualmente, para um assalto, ou diplomatas, que procurarão convencer os terroristas a render-se. Outra personagem importante é o funcionário encarregado das finanças (**Financial Officer**), que arranja dinheiro para, eventualmente, pagar o resgate



## TERRORISTAS EXIGEM RESGATE E PAGAR NÃO É MELHOR SOLUÇÃO

bendo como se portam, consultando as suas fichas. Todavia, convém ter em conta que, para chegar a bom termo, é indispensável contar com a colaboração de todos.

E quem são essas personagens? Bem, para começar, o **Presidente**, que pode dar ordens a todos e é o único com autoridade para nos despedir. Ele pode fornecer-nos transporte, conseguir uma extensão do prazo dado pelos terroristas (embora isto leve a mais exigências deles) e dar-nos apoio político, financeiro e militar. Para nos ajudar em investigações, temos o **Agente do FBI** e o **Agente da CIA**: o primeiro vigia as instalações e os funcionários, elabora relatórios sobre estes e deixar-nos-á lê-los, além de interrogar qualquer elemento que deseje-mos (isto, no entanto, afectará a lealdade deste último em relação a nós); quanto ao **Agente da**

exigido pelos terroristas e desde já aconselhamos a que não peçam que o dinheiro seja posto à disposição muito depressa. Temos ainda o **Relações Públicas (Publicity Officer)**, essencial para dar informações à imprensa e manter o **Presidente** feliz (ou infeliz) com a imagem que os jornais darão dele, e a **Secretária**, que poderá servir de intermediário entre nós e outros funcionários.

O jogo desenvolve-se em boa parte por ícones, ao mesmo tempo que movimentamos a personagem que controlamos, e na parte superior do «écran», como referimos, estão as personagens da aventura. Ainda em cima, mas à esquerda, um relógio vai marcando o tempo que falta para o limite marcado pelos terroristas e sob este duas setas assinalam, ao iluminar-se, os elevadores que estão em funcionamento. Para entrar num elevador,

basta colocar-se junto daquele que se movimentar e usar a tecla respectiva para entrar (ou o joystick), fazendo o mesmo em relação à saída. Em baixo, ao centro, há três gráficos de barras, que indicam o nosso estatuto militar, financeiro e político (por esta ordem), com os sinais «mais» e «menos» usados para duplicar essa personagem. As duas janelas à esquerda e direita do «écran», também na parte inferior, são bastante importantes. Na janela da esquerda e sob a forma de símbolos, aparece tudo o que podemos ver ou usar no compartimento em que nos encontramos (usar a tecla de «apanhar», para ficarmos com aquilo que pudermos carregar connosco) e na da direita aparecerão as coisas que temos connosco. Por exemplo, se apanharmos um caixote do lixo, o que tivermos na janela da direita será lançado para o caixote,

Neste jogo e além de dar as ordens necessárias, convém observar tudo e ler tudo. Por exemplo, os «placards» de parede e os ficheiros, bem como as máquinas de escrever, são bastante úteis. Nalguns casos, dão-nos indicações preciosas e até códigos que dão acesso a outras informações, incluindo os terminais. Para activar qualquer informação, carregar em «disparar», quando estamos diante do objecto, e prestar atenção a tudo. Por exemplo, se o jornal diz que o **Presidente** se mantém silencioso sobre a acção terrorista, isto nada ajudará a opinião que ele tem de nós... O objectivo, portanto, é reunir o máximo de elementos e objectos essenciais para neutralizar a acção terrorista (é talvez o uso da força não seja o mais aconselhável) e quando pensarmos que somos capazes de resolver a situação vamos ter com o **Presidente** e

pedimos o transporte para o local. Na vida real, as coisas poderão passar-se assim — ou talvez não —, mas **Hijack** dá-nos de facto a ideia do que deve ou não fazer-se perante uma tal situação. É evidente que o jogo tem as suas falhas, possui até aspectos bastante discutíveis, mas, no conjunto, é bastante interessante. Como nota final, acrescentamos um aspecto curioso: o modo «Pausa» permite mudar a cor das salas, deixar o jogo e voltar ao princípio, apagar o nome das salas, desligar/ligar o som, etc. Para os comandos, podem definir-se as teclas ou usar diversos tipos de joystick.

**GÉNERO:** Aventura de acção/Estratégia

**GRÁFICOS:** (1-10): 9

**DIFICULDADE:** (1-10): 9

**CONSELHO:** A comprar

## BRAÇO DE AÇO CONTRA VILÃO NUM PERCURSO QUASE IMPOSSÍVEL

**TÍTULO:** Stainless Steel  
**MÁQUINA:** Spectrum

O conceito de **Stainless Steel** é um pouco semelhante ao de **Spy Hunter**, mas a semelhança fica por aí. Com efeito, este programa, do mesmo autor de **Equinox**, Dave Perry, é muito mais bem executado, os gráficos têm uma qualidade muito superior e, quanto a dificuldade, o melhor é nem falar...

A história, como em todos os jogos de acção, tipo **arcade**, é bem simples: há um cientista (?) de maus fígados, torna-se necessário salvar o mundo das suas maquinacões e, para isso, ninguém melhor que **Ricky Steel**, o herói com o braço de aço, e o seu veículo **Nightwind**, que tanto pode deslocar-se em terra como no ar ou na água. O objectivo, claro, é eliminar e/ou escapar a todos os ataques lançados pelo maléfico **Dr. Vardos** até chegar ao confronto final com este.

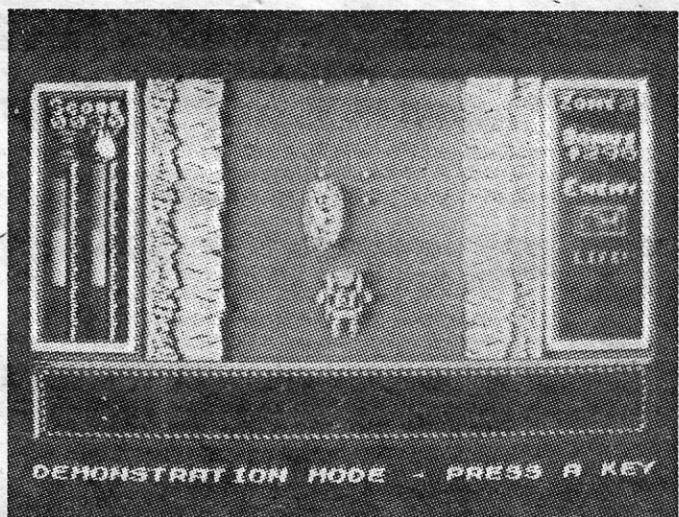
A zona de jogo é um longo **screen** em **scroll** vertical, e para ter uma ideia do que nos espera é melhor começar por apreciar a demonstração, após carregar o programa. O percurso de **Ricky** é dividido em quatro zonas (de zero a 3) e a acção é vista por cima, começando com o herói a pé, até alcançar o seu veículo, enquanto é atacado por helicópteros e outras armas; seguidamente, já a bordo de **Nightwind**, e em modo aéreo, trata-se também de neutralizar diversos ataques, sem esquecer de passar

sobre os depósitos de combustível, para compensar o gasto de energia; na terceira zona, o combate continua, desta vez em meio aquático, e um dos principais perigos a evitar/neutralizar vem dos submarinos; finalmente, a última zona é povoada de andróides e bicharocos diversos, que **Vardos** envia contra **Ricky**, e há que passar por eles para eliminar o cientista. Note-se que, na zona 1, e para passar para a 2, é preciso destruir todos os andróides de **Vardos**, enquanto na 2 se pode (e deve) usar bombas para afundar os submarinos.

Ao lado do **screen** principal temos duas janelas, mostrando a da esquerda a energia de **Ricky** e dos escudos de **Nightwind** (se ficarmos sem energia perde-se uma vida). À direita, temos as contagens de bônus e de inimigos destruídos, bem como das vidas que restam (o bônus pode ser negativo, se formos muito

lentos). Finalmente, na janela da parte inferior, um «radar» mostra a zona em que estamos e os inimigos que vamos encontrar pela frente, sendo de notar que o movimento, aqui, é da direita para a esquerda. Todos os símbolos que aí aparecem são inimigos a destruir.

O jogo pode ser comandado por teclas definíveis ou joystick, mas há algumas particularidades que é forçoso reter. Assim, quando usamos o joystick, utiliza-se ainda qualquer tecla da fila de baixo para elevar os escudos ou lançar bombas (não se podem lançar bombas com o veículo como automóvel e, quanto ao escudo, só existe um por cada «vida», pelo que devemos poupá-lo). No modo de andar, podemos movimentar o **sprite** e disparar em oito direcções; no modo de automóvel, podemos acelerar (**Thrust**) e usar **Turn** para virar e, a voar, as teclas



respondem da mesma forma, só que, agora, podemos usar bombas. Por outro lado, pode-se pausar o jogo (premir «Caps», «1» e «0») ou abortar («Caps», «1» e «Space»).

Os gráficos são bem concebidos e pormenorizados, com boa animação e rapidez, o que torna o jogo bastante difícil e lança um excelente desafio à nossa destreza e golpe de vista. Quem

gosta de «bang-bang» não desistirá de perder **Stainless Steel**, e desde já avisamos que é tudo o que aí encontra.

**GÉNERO:** Acção

**GRÁFICOS:** (1-10): 8

**DIFICULDADE:** (1-10): Inicial 5 e crescente

**CONSELHO:** A comprar, se gosta do género

XIV — GUIA TV/«A CAPITAL»

# SELCOM MICRO SERVICE

PREÇOS DE PROMOÇÃO PARA:

- TIMEX
- SINCLAIR
- ATARI

**CAMPANHA COMPUTADOR + MONITOR**



**SOFTWARE**

- AS ÚLTIMAS NOVIDADES
- A MAIOR GAMA

CENTRO COMERCIAL DA FONTE NOVA (SETÚBAL) - Loja 19 - 1.º ANDAR ☎ 39351 ★ Rua João Eloy do Amaral, 152 (À FONTE NOVA) ★ 2900 SETÚBAL

«Reprise»

# «Tomahawk» UM SIMULADOR PERFEITO

UM dos melhores, ou mesmo o melhor, simulador de helicóptero até agora surgido nas lojas de jogos de computador é *Tomahawk*, da *Digital Integration*, e, para que se não pense que estas coisas são feitas um pouco ao acaso, é conveniente lembrar que os programadores Dave Marshall e Rod Swift passaram bastante tempo a estudar um helicóptero a sério, um dos melhores helis de combate, o *Apache*, da Força Aérea dos Estados Unidos.

Pilotar um helicóptero não é fácil, e *Tomahawk* demonstra-o bem, embora a simulação seja muito mais maneável que uma máquina real. As dificuldades que encontramos, no entanto, dão bem ideia do voo de um helicóptero e das suas capacidades, designadamente, como é o caso deste programa, em situações de combate. E, com excepção, da primeira missão do «menu» de opções, que é de treino (embora helis inimigos possam atirar-se de encontro a nós), é de combate que se trata neste simulador, em condições diversas (dia ou noite, céu limpo ou nublado, tecto baixo, ventos cruzados e turbulência) e em quatro níveis de dificuldade (aprendiz, comandante de esquadrão, instrutor e ás).

Quando às missões de combate, a 2 tem como objectivo, destruir bases inimigas e voltar à própria base; a 3 destina-se a livrar toda a área do mapa de inimigos; a 4 tem o objectivo estratégico de permitir a ocupação de todo o mapa, dando apoio às forças terrestres.

Como armamento, o *Tomahawk* dispõe de canhões de 30 milímetros, com 1200 munições, 38 foguetes não-guiados e 8 mísseis *Hellfire*, guiados a *laser*, tendo cada sistema o seu alcance e os seus alvos preferenciais. Por exemplo, não se deve usar um *Hellfire* contra um tanque inimigo, porque é desperdiçar uma preciosa munição. Neste caso, é preferível um *rocket*, que tem um alcance de 4000 pés, enquanto o míssil pode ser usado contra aeronaves a três milhas de distância. Quanto ao canhão, tem um alcance de 2000 pés. A cada arma corresponde uma mira, sendo o sistema seleccionado com a tecla «P».

Vejamos, agora, alguns comandos: *Motor* — «W» para acelerar, «S» para desacelerar; *Colectivo* — «Q» aumenta o ângulo, «A» diminui o ângulo; *Leme* — «Z» para a esquerda, «Caps» para a direita; *Controle cíclico* — «7» ou *joystick* para a frente, baixa o nariz, «5» ou

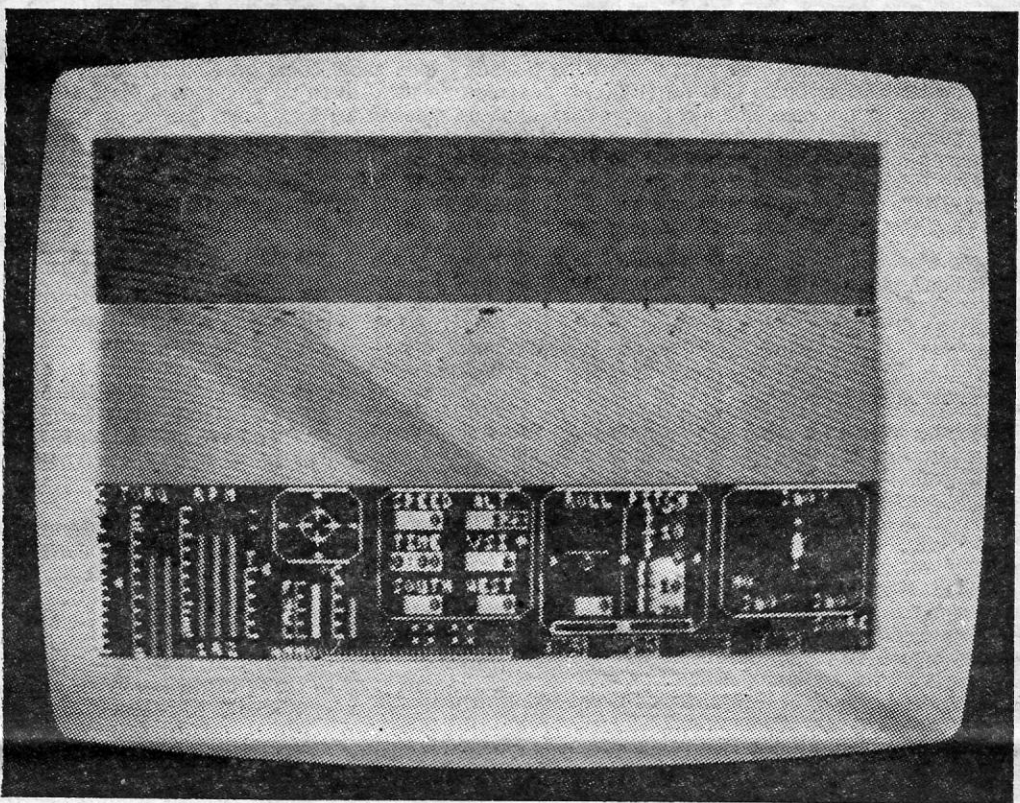
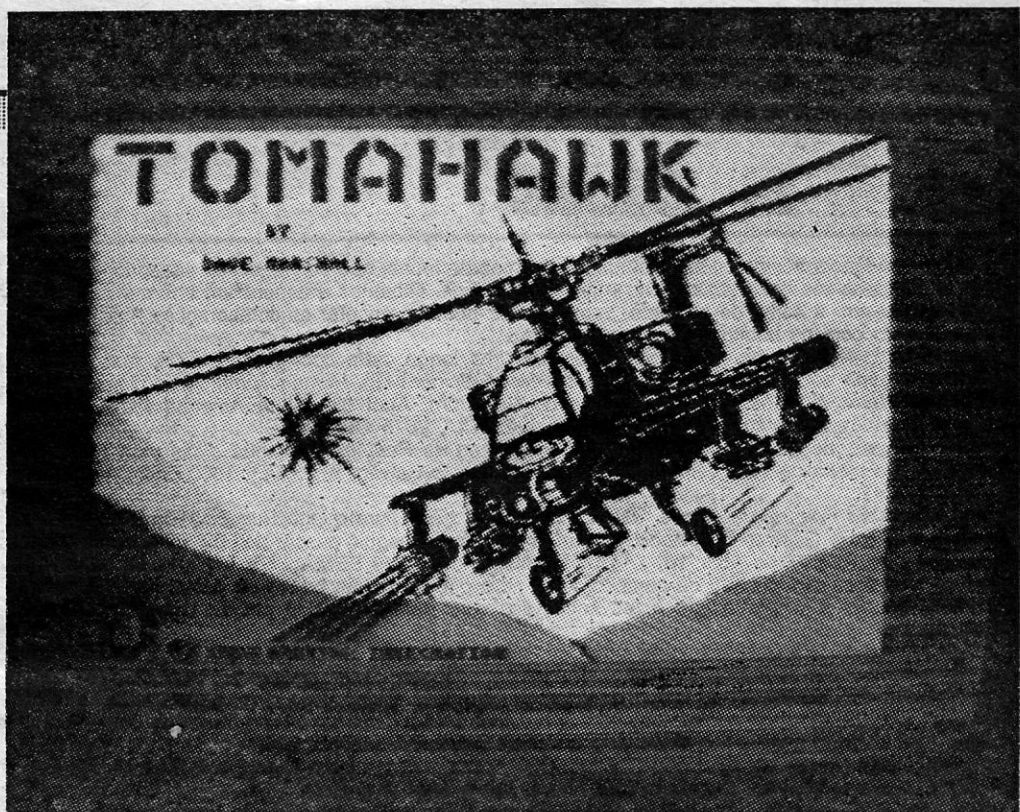
*joystick* para trás, sobe o nariz, «8» e «5», ou correspondentes movimentos de *joystick*, inclinação para a direita e para a esquerda; *Modo Doppler* — a tecla «C» faz a selecção entre o modo farol-rádio («B»), pista de aterragem («H»), modo de ataque ao solo («T») ou modo ar-ar (símbolo de relâmpago). A tecla «N» selecciona o objectivo seguinte em cada modo (oito faróis — *beacons*, de 0 a 7; quatro pistas por sector, oito alvos inimigos por sector e um heli inimigo. Premindo «Caps» e «Space» aborta-se a missão. Por outro lado, podem usar-se dois *joysticks*, em que um faz o *controlo cíclico* e dispara as armas, enquanto o outro tem os movimentos equivalentes às teclas «A», «Q», «Z», «Caps», servindo o *fire button* para seleccionar os objectivos. Em qualquer momento pode pedir o mapa da zona de operações premindo a tecla «M», sendo o nosso heli identificado por um símbolo a piscar. Neste modo, quando estamos em terreno amigo, pode levar-se o heli para outro sector amigo, usando as teclas de cursor ou o *joystick*. Para reabastecer, temos que aterrizar numa pista controlada pelas nossas forças.

Para bem pilotar o helicóptero, é indispensável ter atenção mais ou menos constante ao painel de instrumentos, em que vemos, à esquerda, as seguintes barras: indicador de posição do colectivo, potência dos motores, rotações da turbina e do rotor e, finalmente, indicado com «T», o indicador de aceleração; temos, depois, o combustível («F») e a temperatura dos motores («C»); em baixo, «Ammo» indica as munições para os canhões e, por cima desta barra, são indicados os ninhos de foguetes e mísseis; o instrumento sobre o indicador de combustível é o TADS (*Target Acquisition & Designation System*), usado para assinalar tanques, artilharia e helis inimigos e amigos, sendo estes indicados, respectivamente, pelas cores vermelha e verde (inclui o alcance, quando o alvo

está a menos de 10 mil pés). O conjunto seguinte de instrumentos dá a velocidade, em nós (atenção, amarelo, para a frente, «cyan», para trás), a altitude em pés, a velocidade vertical (VSI), em que as setas mostram se está a subir ou a descer, o tempo e o alcance do alvo; à direita, um símbolo do heli mostra a sua posição relativa e a barra em graus indica o ângulo de subida e descida; finalmente, à direita, os sistemas de navegação, em que ao alto, temos a rota em graus, em baixo, à direita, a direcção para a qual está apontado o nariz (lembrem-se que um heli pode voar «de lado»), e em baixo, à esquerda, o azimute em que se encontra o alvo.

Posto isto, vamos descolar. Primeiro, certifiquem-se de que o indicador de colectivo está no mínimo, depois acelerem ao máximo («W»), até as rotações da turbina e rotor chegarem a 100%; aumentar agora o ângulo do colectivo, premindo «Q», observando o indicador de velocidade vertical (VSI); reduzir o colectivo (tecla «A») até o VSI indicar 0, momento em que estamos a pairar sobre a pista. Para virar o aparelho no plano horizontal, podem usar as teclas do leme («Z» ou «Caps»). Agora, para voar a sério e fazer a transição do pairar para o movimento horizontal, seguir este procedimento: aumentar o colectivo para entre 80 a 100 por cento (tecla «Q»), mas reduzir se ouvirmos sinais de alarme; baixar o nariz entre 15 a 30 graus, usando as teclas «7» ou o *joystick* para a frente; a velocidade aumenta e devemos manter o olho no VSI e no indicador de altitude; se estivermos a baixar muito, corrigir a posição do nariz e do colectivo, para subir (note-se que, quando o VSI está em 0 não subimos, nem descemos. Tudo isto necessita de bastante prática e convém praticar descolagens e aterragens; com voos curtos pelo meio, de forma a saberem manejar correctamente o helicóptero. Lembrem-se que o seu modo de voo não é o mesmo de um avião e que há limites de tolerância para a sua inclinação vertical (*pitch*) e lateral (*roll*), estimados, respectivamente, em 90 e 110 graus. Quanto à velocidade máxima segura é de 197 nós horários em mergulho.

Resta-vos agora sentar aos



## Top «A Capital» OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — Bomb Jack
- 2.º — Ghosts'n Goblins
- 3.º — Stainless Steel
- 4.º — Kung-fu Masters
- 5.º — Green Baret
- 6.º — Beagles
- 7.º — High Jack
- 8.º — Jack The Ripper
- 9.º — Calderon II
- 10.º — México 86

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Informundo, Triudus, JMC (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

«A CAPITAL»/GUIA TV — XV



ATARI  
SHARP  
TIMEX — SINCLAIR

★ AGORA ACTUALIZE-SE A MELHORES PREÇOS  
★ ADQUIRA TODOS OS TÍTULOS DO TOP LONDRINO

CAMPANHA — VERÃO 86 — SOFTWARE

## CAMPANHA — VERÃO 86 — HARDWARE

A GARANTIA DOS MELHORES PREÇOS DO MERCADO  
VASTA GAMA PARA ENTREGA IMEDIATA

VISITE-NOS!

TIMEX — SINCLAIR  
SHARP  
ATARI



LOJA 1 — Centro Comercial S. João de Deus, Loja 428 — LISBOA  
LOJA 2 — Rua da Madalena, 136 a 140 (a abrir brevemente)



na. Depois, escrever o programa que se segue, fazer RUN e pôr o gravador em andamento.

```
10 CLEAR 65535
20 FOR N=65280 TO 65351:READ A:POKE N,A:NEXT N
30 DATA 243,221,33,0,63,17
40 DATA 0,192,62,113,55,20
50 DATA 8,21,62,15,211,254
60 DATA 205,98,5,49,240,91
70 DATA 33,38,255,17,0,91
80 DATA 1,34,0,237,176,195
90 DATA 0,91,33,255,254,17
100 DATA 255,255,1,74,163,237
110 DATA 184,62,195,50,131,210
120 DATA 62,157,50,132,210,62
130 DATA 210,50,133,210,62,0
140 DATA 50,116,148,195,96,210
150 RANDOMIZE USR 65280
```

E, finalmente, mais um programa do Miguel Nuno Cartier Carvalho Grima, de Sacavém:

```
— ARC OF YESOD
10 CLEAR 65535
20 RESTORE
30 FOR N=60000 TO 60020:READ A:POKE N,A:NEXT N
40 DATA 221,033,000,091,017
50 DATA 000,133,062,255,055
60 DATA 205,086,005,062,000
70 DATA 050,230,185,195,000
80 DATA 091
90 PRINT AT 4,13; FLASH 1; "ESCOLHA"
100 PRINT AT 8,7;1: "VIDAS ILIMITADAS"
110 PRINT AT 10,7; "2: NÚMERO DE VIDAS"
120 PRINT AT 15,8; "CARREGUE NUMA TECLA (1 OU 2)"
130 LET A$=INKEY$:IF A$="" THEN GO TO 130
140 BEEP 1,1:IF A$<"1" OR A$>"2" THEN GO TO 130
150 IF A$<>"1" THEN GO SUB 200
160 CLS
170 PRINT AT 9,5; "PLAY IN ARC MASTER TAPE"; AT 11,10;
"FROM THE START"
180 LOAD "" CODE 13680
190 RANDOMIZE_USR 60000
200 CLS
210 PRINT AT 9,2; "ENTER N.º DE VIDAS (1 A 250)"
220 INPUT B$:BEEP .1,1
230 IF B$="" THEN GO TO 220
240 FOR C=1 TO LEN B$
250 IF B$(C)<"0" OR B$(C)>"9" THEN GO TO 220
260 NEXT C
270 LET LIVES=VAL B$
280 IF LIVES<1 OR LIVES>250 THEN GO TO 220
290 POKE 60014,LIVES
300 POKE 60016,150
310 POKE 60017,168
320 RETURN
```

### Dicas para Gremlins

E vamos, agora, à longa carta de Marco Paulo Antunes, começando por dicas sobre o que já conseguiu fazer em Gremlins:

Logo que o gremlin lança o dardo, venho para baixo e mato o gremlin que aparece e apanho o controlo remoto (DOWN, GET SWORD, KILL GREMLIN, GET REMOTE, DROP SWORD, GO KITCHEN), vou à cozinha, mato os dois gremlins, salvo o Gizmo e apanho a chave de ignição (PRESS BUTT PRESS BUTT, PRESS BUTT, PRESS BUTT, PRESS BUTT, LOOK CHUTE, PRESS BUTT, PRESS BUTT, LOOK DRAWER GET KNIFE, LOOK DRAWER, GET SPARK, PRESS BUTT DROP CONTROL); soldo o carro da nve com o maçarico e a garrafa de gás que está na estação de serviço (A PARTIR DA CASA: GO DOOR, GO SOUTH, GET LADDER, GO NORTH, GO NORTH, GO EAST, GO STATION, GO PIT, GET ALL, DROP GIZMO, UP, GO SOUTH, GO WEST, GO SOUTH, GO SOUTH, OPEN VALVE, LIGHT TORCH, WELD PLOUGH, CLOSE VALVE); vou à piscina e retiro-lhe a água (A PARTIR DA RUA PRINCIPAL: GO WEST, GO DOOR, DROP ALL, GO POOL, GET PLUG, UP, GET ALL, DROP GIZMO, GO EAST, GO EAST); vou à taberna pego a câmara e apanho o tubo da cerveja (GO TAVER, GO BAR, GET CAMERA, PRESS BUTT, CUTE PIPE, GET PIPE); vou ao cinema, vou ao projector e, quando aparecem os gremlins, começo a projectar A PARTIR DA PORTA DO CINEMA: GO CINEMA, GO SOUTH, QUANDO APARECER OS GREMLINS: =START PROJECT SE OS GREMLINS NÃO APARECEM, FAÇAM WAIT). A ajuda que eu peço para este jogo é onde podemos encontrar a lanterna, pois sem não podemos fazer nada mais do que isto.

Se no Gremlins faço todas essas coisas, no Rebel Planet só consigo apanhar alguns objectos, tais como a espada laser, o power pak, o kube, o card, os bilhetes e a ampola. Consigo também descer da nave, mas ou sou preso ou não consigo sair da sala das taxas. Gostaria que me ajudassem a arranjar a moto e a continuar a missão.

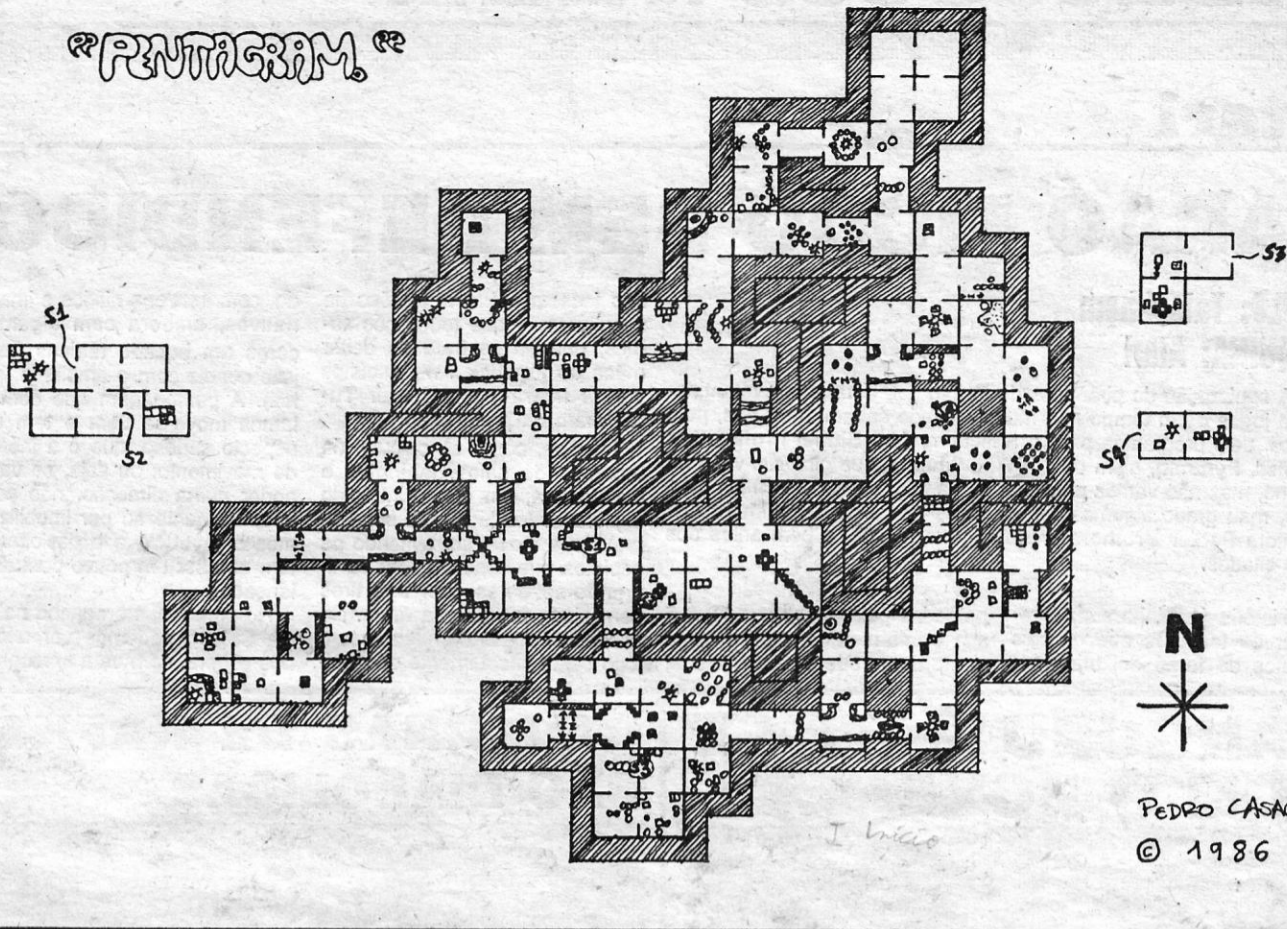
No Spider-Man só me falta derrotar o Mystério e o Hidro-Man. Neste jogo, peço ajuda a derrotar estes dois vilões e a acabar o jogo.

### E para o Enigma Force

Marco Paulo continua:

Já consegui acabar também o Enigma Force, de que passo a dar descrição pormenorizada: Enviar o Syllk para apanhar o primeiro cartão, que está à direita em cima da sala, onde está a nave deles. Depois, levá-lo para junto dos outros membros e deixar cair a chave. Passe o comando para o Maul (Robot-Bola) e apanhe a chave-cartão. Leve-o para a esquerda e duas vezes para cima. Use a chave e a porta abrirá, depois procure a sala de armamento dos insectóides, que deve estar perto. Entretanto, já deve ter aparecido a mensagem, que indica que os insectóides passaram para o nosso lado. A seguir, apanhe todas as armas laser, bombas e comida, deixando apenas as pistolas que não nos interessam. Faça o mesmo caminho de volta e apanhe tudo o que encontrar, menos as pistolas. Distribua as armas pelos membros e diga que o armamento deles é as pistolas laser. A seguir, leve o Zark e procure no lado dos reptóides o general Zoff. Pelo caminho, apanhe tudo o que encontrar, menos as pistolas. Se estiver em dificuldade, use o controlo direccional para fugir (Para passar a controlar de novo pelas setas carregue simultaneamente nas teclas [SPACE]+[ENTER]+[0]). Pode também usar a dinamite assim: meta a estrela no dedo e depois em fire, a seguir leve a estrela para a dinamite e de novo em fire, depois rapidamente deixa a dinamite e foge. Quando encontrar o Zark, passe para o controlo direccional e mate-o. Apanhe tudo que ele deixar cair, principalmente a chave-cartão, que tem dois [zz]. Atenção, sempre que encontrar comer, deve verificar a energia, pois, se tiver a energia baixa, terá que comer alguma coisa. Rapidamente procure o lugar onde os reptóides pro-

## PENTAGRAM



criam e leve o Zark para o armamento dos reptóides, que deve estar perto. Seguidamente, use a chave que ele apanhou, quando da morte do general (a que tem dois [zz] e leve este para a porta de baixo. Este entrará dentro do shuttle e estará safo. Passe o controlo para o resto da equipa e leve-a também para o local onde está o armamento dos reptóides. Quando fizer isso, a missão está cumprida.

**INFORMAÇÕES SOBRE OS CONTROLES:** Em primeiro lugar, podemos utilizar dois modos de comandar a Força Enigma:

- 1.º Usando as setas e símbolos.
- 2.º Usando o direccional.

**INDICAÇÕES:** Controlo por setas e símbolos:

Em primeiro lugar, comandamos a estrela e com essa estrela comandamos os membros, através dos símbolos que em baixo explico. As teclas para comandar a seta são: [Q] para cima; [A] para baixo; [M] para direita; [N] para esquerda; [1] para Fire.

Usando essas teclas podemos andar, apanhar, usar, deixar, combater, etc. Mas, para fazer isso temos que compreender alguns dos símbolos e personagens que comandamos.

**NOMES E QUALIDADES:** (Da direita para a esquerda):

Nome: Zark Montor. Posto: Leader da Tropa Alfa. Informações: Zark é em parte um cyborg habilidoso e poderoso. Numa das batalhas mais sangrentas da sua vida (em Shadow Fire) sofreu ferimentos — alguns dos quais pelo próprio Zoff — que destruíram o seu corpo. Agora grande parte do seu corpo é feito de órgãos de plástico. Ele fará qualquer coisa para capturar ou matar Zoff, mesmo que tenha que sacrificar algum membro da Tropa. Qualidades: É perito em armas e explosivos.

Nome: Maul. Posto: Membro da Tropa Alfa. Informações: Maul é um dróide de combate, que se desloca acima do chão. Tem com ele duas armas laser, que o transformam num dos personagens mais difíceis de morrer. Pode ser usado como vigia e defensor contra as forças dos reptóides, quando é necessário táticas de retirada. Qualidades: Não especificadas.

Nome: Sevrina Maris. Posto: Membro da Tropa Alfa. Informações: Conhecida como Senhora da Confusão, ela foi o último membro a entrar na equipa. Ela é uma das mulheres mais duras e é considerada um exemplo de mulher guerreira. Devido à sua experiência, ela deve ser mantida viva a qualquer custo. Qualidades: Excelente no uso de armas e tem uma perícia admirável em abrir qualquer fechadura quando possui equipamento adequado.

Nome: Syllk. Posto: Segundo comandante da Tropa Alfa. Informações: Syllk é um membro da raça dos insectóides, que habita o planeta onde decorre a missão. Ele é um dos maiores perigos para o general Zoff, devido ao seu ódio pelo general. Esse ódio foi provocado quando Zoff tentou escravizar o mundo natural dele. Qualidades: Devido à sua enorme preparação, Syllk tornou-se num hábil batedor para grandes distâncias.

**RAÇAS:** Insectóides — Raça a que pertence Syllk. A sua sociedade está centrada em volta de uma rainha, que toma conta da geração seguinte (igual às rainhas das abelhas) e que comanda os guardas e soldados. Reptóides — Raça «assassina», que só aceita ordens de chefes. A sociedade deles está estruturada no individualismo, mas, em combate, atacarão em grupos bem estruturados.

**OPÇÕES E OUTROS:**

**Setas:** Servem para controlar a Força para cima, esquerda, baixo, direita.

**Opção em baixo da seta para a esquerda (⇩):** Serve para dar informações sobre o estado dos nossos guerreiros.

**Opção em baixo da seta para cima:** Só se usa quando usamos a opção acima referida. Serve para desistir.

**Braço:** Indica a força de cada personagem através dum gráfico de barra.

**Fotos ao lado do braço:** São todas as personagens que estão na mesma sala do membro que comandamos. Esse livro indica-nos se existe algum armamento, comida, etc., na sala em que nos encontramos. Por vezes, os objectos são muitos e não cabem numa só página. Para ver todos os objectos existentes, basta colocar a seta no livro e carregar em fire.

**«Livro» da direita:** Este livro indica-nos todos os objectos que carregamos e funciona de igual modo ao livro de cima.

**Opção de apanhar:** Esta opção, que está representada por uma seta para cima e uma mão a segurar uma mala, serve para pegarmos num objecto. Para usarmos, posiciona-se a estrela em cima e carrega-se em fire. Em seguida, posiciona-se a seta em cima do objecto que queremos apanhar (No «livro» da esquerda) e carrega-se em fire. Automaticamente, o objecto passará para o «livro» da direita, a indicar que estamos na posse desse objecto.

**Opção de largar:** Esta opção, que está representada por uma seta para baixo e uma mão a segurar uma mala, serve

para deixar objectos que nos são inúteis, funcionando exactamente como a opção de apanhar.

**Função de usar:** Esta função, que está representada por um dedo a carregar em um botão, serve para usá-los, ou seja, quando temos alguma comida (a comida está representada em forma de peixe) e queremos comê-la, para aumentar a força, basta meter a estrela no dedo e carregar em fire e levar de novo a estrela para a comida, carregando no fire. Esta função não é exclusivamente para a comida, pode ser usada com as chaves, ferramentas da Sevrina, etc.

**Arma actual:** A arma que cada membro usa está indicada logo ao lado da opção de apanhar. Para usarmos outra arma, terá que se accionar a opção de baixo.

**Mudança de arma:** Conforme está indicado em cima (Opção ao lado da função de apanhar) esta opção serve para mudarmos para a arma que queremos. Para executar essa mudança, temos que posicionar a estrela nesta opção e carregar no fire. Em seguida, coloca-se a estrela na arma e volta-se a carregar no fire. Nesta opção, podemos usar a arma, se estiver no chão ou se a carregamos.

**«Oops»:** Esta opção serve para corrigir algum erro dado a algum elemento da tropa, ou seja, se o mandarem apanhar um objecto e depois se arrependermos, poderemos mudar de opinião, posicionando a estrela na opção e carregando no fire.

**«⇩»:** Quando sob ataque, o nosso guerreiro agir logo e atacará o inimigo. Se houver vários inimigos, ele não atacará nenhum em particular, mas disparará para aquele que estiver na sua mira. Quando queremos que ele ataque alguém em especial, teremos que posicionar a estrela na opção, depois carregar em fire e, em seguida, levar a mira para a foto do inimigo, carregando de novo em fire.

**«⇧»:** Nesta opção, quando ligada, metemos o nosso guerreiro em estado de alerta, para, no caso de um ataque, responder prontamente.

**Controlador direccional:** Esta opção serve para controlar o nosso guerreiro com as teclas e disparando com o fire. Esta é uma das melhores opções, pois, no combate, permite fugirmos, o que não acontece se não estiver activada. Mas, quando activada, apenas movemos o personagem, não podendo apanhar, largar, etc. Para passarmos para outra sala, basta apenas batermos contra a porta.

### Dicas para Equinox

Para acabar, quero informar que, para passarmos do nível 1 para o 2 no Equinox precisamos de apanhar a pistola laser na sala 7b (apanhar a bola que acciona o teletransporte, levar o dróide para o teletransporte na sala 7, usar a bola, carregar para cima, apanhar a pistola, ir para o teletransporte, carregar para cima), em seguida levar o dróide para a sala onde está a dinamite (sala 2), posicionarmos o dróide na parede direita do contentor de dinamite e carregamos para cima e em usar. Apanha-se a dinamite, leva-se a dinamite para a sala 11 e posiciona-se o dróide ao pé das pedras. Usa-se a dinamite e apanha-se de novo a bola para o teletransportador, que está na sala 6b. Leva-se o dróide para o transportador e usa-se a bola. Cuidado para quando estiverem no teletransportador não carregarem «para cima».

Vai-se de novo para a sala e apanha-se o contentor. Volta-se de novo para o teletransportador e carrega-se para cima. Posiciona-se o dróide em cima do computador e carrega-se no [Q]. Estará completa a nossa missão no nível 1. Entretanto, para passar para o nível 2, basta ir para o transportador e carregar «para cima». Apanha-se a chave na sala 3 e leva-se a chave para a sala 11. Em seguida, vai-se para a porta e usa-se a chave, estará agora a porta aberta. Entra-se e apanha-se o cartão com o número dois, na sala 10. Vai-se para a sala 14 e entra-se no telenível. Leva-se o dróide para o cartão número dois. Quando o dróide estiver sobre o nível, carregar para cima e sai-se do telenível. (O número das salas está relacionado com o mapa).

É tudo por hoje, ficamos apenas com cinco ou seis cartas atrasadas, que publicaremos para a semana. Até lá, bons jogos!

P. S. — A propósito, Marco manda o mapa desenhado a negro.

## POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»  
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26  
1124 LISBOA CODEX

# VIDEOJOGOS Por DANIEL LIMA

## Atari

### FARAÓ FICOU BEM DEFENDIDO

**TÍTULO:** Tutankham  
**MÁQUINA:** Atari

A exploração de pirâmides do Egipto deu já uma boa quantidade de jogos e em tempo não muito recuado saíram entre nós, pelo menos, dois programas para o Spectrum, *Abu Sinbel Profanation* e, antes, *Pyramid*, além de um *Tutankhamy*, que girava à volta do mesmo, mas não vamos precipitar-nos a falar de «inspirações» abusivas, mau grado algumas semelhanças com este *Tutankham* que a editora **Parker Brothers** produziu para a Atari, e bem antes dos atrás citados.

A história (adivinharam!) é recolhida pelos fiéis súbditos do faraó deixaram es-

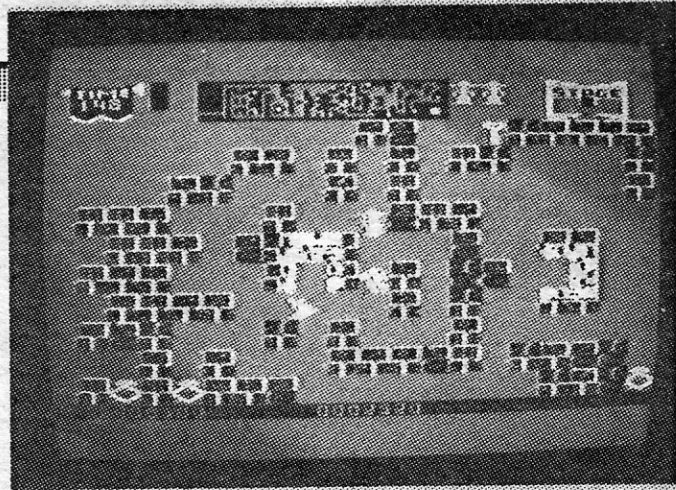
palhados pela pirâmide, que é a sua última morada. Mas, e como sempre sucede nestes casos,

não fossem entrar aí ladrões de sepulturas — que todos nós somos, quando se trata de deitar mãos ao joystick... —, espíritos vários ficaram a proteger *Tutankham* da profanação.

Trata-se, como se calcula, de um jogo de salas, labirintos e plataformas, em que o intrépido explorador (ou ladrão de sepulturas) deve mover-se, evitando os espíritos que o perseguem ou livrando-se deles com uns tiros bem ajustados da sua arma. No essencial, pouco de novo, mas o jogo está honestamente construí-

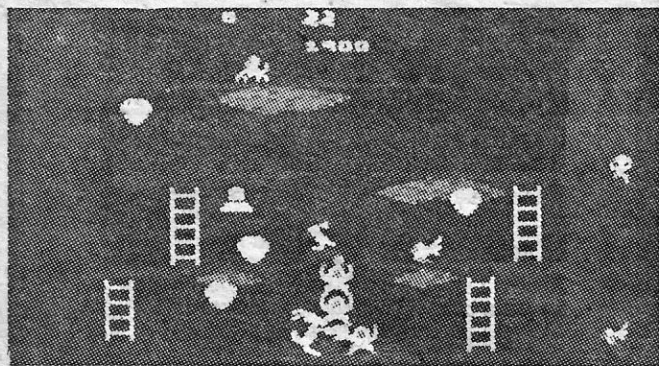
do, com screens nítidos e imaginativos, embora com algumas cores um bocado tétricas (mas isso condiz com o ambiente, afinal). A personagem que controlamos move-se bem e tem um aspecto curioso, que é a inércia de movimento: ou seja, se vai a andar numa direcção, não pára imediatamente só por imobilizarmos o joystick, e a deslocação tem que ser um pouco contrabalçada.

No princípio, carregando na tecla **Select**, podemos ver o que nos espera, com uma apresenta-



ção dos vários screens, e outro pormenor que se revela útil é o mapa no topo do «écran», que nos dá a ideia da superfície a explorar. Morre-se bem e depressa neste jogo, mas que isso não vos desencoraje: no fundo é o que sempre sucede, e este tem a vantagem de ser razoavelmente bom.  
**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 8  
**CONSELHO:** A comprar

### CANGURU SAFA-SE COM O BOXE



**TÍTULO:** Kangaroo  
**MÁQUINA:** Atari

Os mais novos gostarão, certamente, de *Kangaroo*, embora jogadores mais experimentados não desdenhem uma mãozinha, já que não é tão fácil como poderia pensar-se à primeira vista.

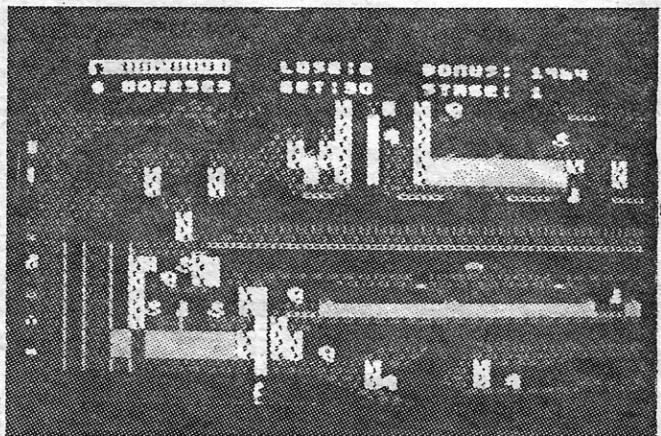
Neste jogo, controlamos um canguru, que deve ir levar comida à sua cria, fechada em casa, na plataforma superior do «écran». O canguru começa o seu percurso na plataforma inferior, no lado esquerdo, e tem escadas para subir, mas uma série de macacos faz quanto pode para o impedir de chegar ao fim, quer colidindo com ele (o que o faz perder uma vida), quer atirando-lhe cocos (o que tem o mesmo resultado, se acertarem). No primeiro caso, o canguru pode defender-se dos macacos, dando-lhes murros com a sua luva de boxe; no se-

gundo, terá de saltar, para se livrar dos cocos.

O jogo não é muito rápido, mas engana um bocado, e os gráficos são coloridos, embora simples, com os sprites de bom tamanho a movimentarem-se bem. Com dois níveis de dificuldade, é um jogo para entreter algum tempo, embora acabe por cansar.

(Jogo cedido pela Triudus).  
**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 6  
**DIFICULDADE (1-10):** 3 inicial  
**CONSELHO:** Comprar com reservas

### CAVERNAS DE KAFKA SÃO DIABÓLICAS



**TÍTULO:** Caverns of Kafka  
**MÁQUINA:** Atari

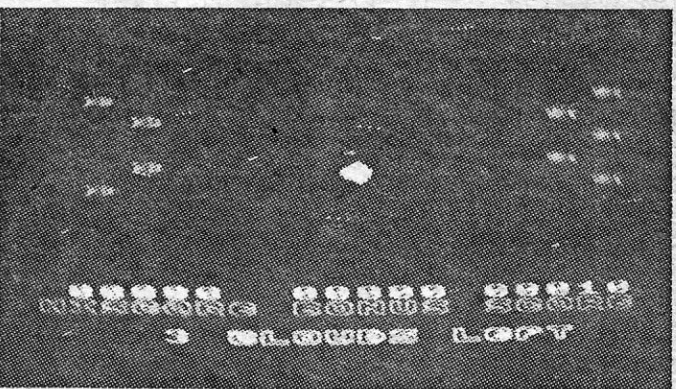
Quem gosta de jogos de labirintos e plataformas, em que se trata de desloca a personagem que controlamos por entre obstáculos vários, apanhando, ao mesmo tempo, os mais diversos objectos, não deverá perder *Caverns of Kafka*, um dos mais elaborados e difíceis que temos visto.

A dificuldade não reside, essencialmente, em passar de um screen para outro, nalguns casos, mas em apanhar todos os objectos, além de ser bastante difícil, exigindo um sentido de timing bastante apurado, passar algumas zonas de cada «écran». O sprite que controlamos move-se bem e, além de poder desloca-se para a esquerda e direita, dá saltos

(joystick para a frente) e baixa-se (puxando o joystick), o que é útil para passagens apertadas. O jogo apresenta um excelente desafio e só com muita destreza poderá ser levado a bom termo.

(Jogo cedido pela Triudus).  
**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 8  
**DIFICULDADE (1-10):** 9  
**CONSELHO:** A comprar

### UMA NUVEM BEM ARTILHADA



**TÍTULO:** Thunder Bombs  
**MÁQUINA:** Atari

A nuvem deve servir de camuflagem a qualquer nave, e tanto faz pensar isso como o facto de atacar de livre vontade as naves inimigas e estas desperdiçarem munições contra tão insignificante alvo. Por outro lado, e vendo bem, quando é atingida, desfaz-se como nuvem que se preza e não aparece qualquer destroço de outra natureza...

Irrelevante, tudo isto? Talvez, porque nada interessa para levar o jogo a melhor ou pior termo. Em termos práticos, a nuvem está no meio e podemos movimentá-la para cima e para baixo, enquanto dois grupos de naves, um de cada lado, disparam contra ela. Trata-se, portanto, de atingir as naves sem deixar que o mesmo suceda à nuvem, utilizando o joystick ou a opção de teclado.

O interesse não é grande, embora a dificuldade de manter a nuvem a salvo seja razoável. Os mais novos poderão gostar.

(Jogo cedido pela Triudus).  
**GÉNERO:** Acção  
**GRÁFICOS (1-10):** 6  
**DIFICULDADE (1-10):** 4  
**CONSELHO:** Comprar com reservas

XVIII — GUIA TV/«A CAPITAL»

# ELO informática

**POSSUA AS CHAVES DA MICROINFORMÁTICA**

**ATENÇÃO**  
AO COMPRAR O SEU AMSTRAD EXIJA SEMPRE A GARANTIA DO REVENDEDOR OFICIAL

P.D.C.  
SALARIOS  
STOCK  
T.TEXTO

FACTURAÇÃO  
CORRENTES  
FICHEIROS  
JOGOS

**... diga-nos quais os seus problemas ... dar-lhe-emos a solução.**

**JOSÉ DE MELO & SILVA, LDA.**

**ESCRITÓRIO : Rua Bernardim Ribeiro, 15 - LOJA ZODIACO : R. Conde Redondo, 5 - loja G  
LOJA MELO : Rua Gonçalves Crespo, 18 - G - Tel. Zodiaco 549904, Tel. Melo 525669**

## HISTÓRIA DA ESCRITA EM TRÊS EPISÓDIOS

*Antigamente era assim e produziam-se 2 cartas por hora.*

*Depois passou a ser assim... A era da máquina e produziam-se 10 cartas por hora.*

**AGORA A ERA ACTUAL... A era informática... A ERA SEIKOSHA**

A SEIKOSHA (Grupo SEIKO) é o líder mundial em impressoras da relação Qualidade/Preço. Da SP1000 com 100 cps e NLQ à série BP impressoras SEIKOSHA podem ser ligadas de computadores.

SEIKOSHA é o fabricante preferido de p AMSTRAD, ATARI, PHILIPS, etc.... Ao adquirir o seu computador, exija uma SEIKOSHA.

SEIKOSHA tem a segurança duma garantia e assistência

Distribuidor exclusivo PARA PORTUGAL  
TRIUDUS R. António Pedro, 76-2º - LISBOA  
Telefs. 521749/523178/833181

Lojas: C. Com. Alvalade  
C. Com. Amoreiras - C. Com. Terminal  
C. Com. Fonte Nova (Benfica)

### Cursos 86 INFORMÁTICA

Curso intensivo de Programação BASIC para Microcomputadores e Computadores Pessoais em vários tipos e marcas (Amstrad, Xerox, QL, Spectrum, Newbrain, etc.). Horário das 19 às 21 de segunda a sexta-feira, duração 2 semanas. Início 6 de Outubro.

**GECTI**  
GABINETE DE ESPECIALIZAÇÃO E COOPERAÇÃO TÉCNICA INTERNACIONAL, LDA  
AV. REPUBLICA, 47-6 - 1000 LISBOA - T. 78677, 78365, 77154, 77140 - Telex 1918 - 1004 LISBOA CODEX

INFORME-SE HOJE MESMO!